

電腦アクセスディスクマガジン

まにゅあるくん

DISMIX

季刊 ディスミックス創刊準備号



MANUAL

電腦アクセスディスクマガジン

DISMIX

季刊 ディスミックス

M
PROJECT

MANUAL

プロジェクトマネジメント

XIM210

プロジェクト管理

M
PROJECT



KENICHI MINODA 1989

ありがとうの言葉

この度は、当ソフトをお買い上げ頂きまして誠にありがとうございました。
当ソフトは雑誌感覚のディスクマガジンタイプで、年4回、季節刊として発行するソフトです。今回のこの創刊準備号は、来年発売になる創刊号の前振り役として皆様にお送りするものですので、ほんの少し中身が薄いかも知れません。が、来年3月の創刊号にはそれを十分補う能力を持たせ堂々登場させますので、どうかご期待ください。

またソフト中にもありますように、当ソフトのもう一つの特徴は、ユーザーの皆様が気軽に参加出来るという事です。イラストを投稿するのと同じ様に、このディスクミックスにもCGやゲームを投稿してやって頂きたいと思います。

どうか今後ともよろしくお願い致します。

あそうみるく

マニュアル

このソフトの使い方だつてば

8

見開き！ゲーマー放し飼い！
ゲームセンターに見られる

女のコ、その大奥十六景！

10 地球丸

連載漫画予告

ルーアス

12 啄木鳥しんき

YOU' ER UNDER ARREST!

16 $E=MC^2$

編集後記

18

読み切り漫画

FLY TO ME!

(この漫画は後ろから読みます)

28 卯月魅知

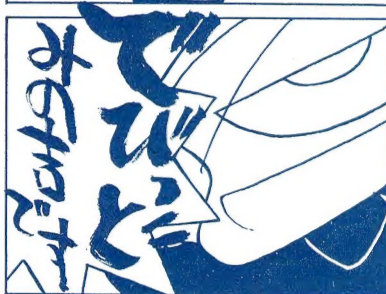
4コマ漫画

7・15 D. ミノダ士0

表紙 : 弘司

中表紙: みのだけんいち

れんさい開始についての
自己しょうかい



このソフトの使い方 だってば

●システムインストール

当ソフトはシステムが入っておりませんので、そのままでは立ち上がりません。まず最初にやって頂く事は以下のような事です。

- ① AドライブにMS-DOSのシステムディスクを入れ、パソコンの電源を投入します。
- ② Aドライブのディスクはそのまま、Bドライブにこの「DISMIX」のディスクを入れます。
- ③ MS-DOSのプロンプト (A>) から以下のように入力し、リターンキーを押して下さい。

A>B:INST

- ④ AドライブのMS-DOSディスクからBドライブへ、システムがインストールされます。終了メッセージが出るまで数秒お待ち下さい。
- ⑤ 終了メッセージが出ましたら、OKです。これで「DISMIX」のディスクだけで起動出来るようになりましたので、これ以降についてはこの過程は必要ありません。「DISMIX」のディスクをAドライブに入れて、電源を入れるだけで起動します。

●操作方法

①メインメニュー

最初のタイトル画面が表示されましたら、次に来るのがこのメインメニューです。このメインメニューから色々なコーナーへ移動しますので、この画面を見るのが一番多いのではないのでしょうか。今回は5つの選択肢に分かれています。選択方法はカーソルキー（↑と↓）・テンキー（2468）・スペースキー（この場合は押すごとに次の項目を選びます）で、選択後リターンで確定します。

②CGMIX (CG集)

このコーナーは毎回ゲストをお呼びして、やってくれるぜCGも見れるほか、一般の方の投稿も掲載するというものです。このソフト1番の売りですね。ここでも最初にメニューが出ます。これは各作家別に表示していますので、①のメインメニューと同じように選択して頂きます。

作家の選択をすると、その作家の自己紹介のような…コメントですか、それが表示されます。何でも結構ですからキーを押して下さい。そうすると待ちに待ったCGが表示されます。このCGは一定時間経過すると自動的に次のCGへ表示が変わりますが、何かキーを押しても次の絵へ進みます。その作家のCGが全て表示し終わると、このCGMIXのメニューに戻ります。

③ユニコーン・コントラクト (連載紙芝居小説)

これが期待の連続小説「ユニコーン・コントラクト」。今回は前振りとして少しだけお見せしましょう。次回創刊号より本格的連載が開始されますのでどうぞご期

待ってください！

この操作はいたって簡単。タイトル表示からエンディングまで、全てキー待ちになりますので、何かキーを押すと次へ進みます。

④ 15パズル

今回のお手軽ゲームは、古きよき「15パズル」です。ここは毎回指向を凝らして何か簡単なゲームをつけていく予定です。もちろん投稿もOK！こんな簡単なゲームを作ったんだけど、ってな方は是非投稿に挑戦してみてください。

さて、操作方法。まず最初のタイトル表示で何かキーを押して、さっそくゲームへ進んでください。左にバラバラになったCG、右に小さな4つの選択メニューがあります。CGは全て②のCGMIXから呼んで来ます。ですから全部で何枚あるかは②を見てくださいね。では4つの選択メニューを解説します。

(1) ゲームスタート

これを選択するとゲームがスタートします。同時にタイマーもスタートしますので、時間で競う方は「よ〜いどん」ですね。そして表示が「ゲーム中」に変わるはずです。もう一度選択すると「ゲーム再開」になり、一時停止します。一時停止はタイマーも停止します。そして、もう一度選択するとまた「ゲーム中」の表示になり、ゲームはスタート。この繰り返しなんですね、つまりが。

(2) ゲーム中止

これを選択すると、①のメインメニューに戻ります。

(3) 次の絵へ

ま、文字通り次の絵にいくんですが、先ほども書きましたように②のCGMIXの絵が全て使用され、全てクリアした方だけに最終画面を別に用意しました。これは…おっと、言っちゃうと楽しみが。はっはっは！

これは完成しようがしまいが、次の絵へ行ってくれます。但し、当然の事ながら1つでも未完成だと最終画面は見れませんのであしからず。

(4) キー方向の変更

これ意味わかりますか？キーの移動する方向を逆転させるんです。人によってやり方が違う場合がありますからね。つまり、黒い部分を動かすようにするのか、黒い部分に隣接した方を動かすのか。これをこのキーで変更する事が出来る訳です。やりやすい方でお楽しみくださいね！

⑤ インフォメーション

このコーナーは、色々な広告、告知をする所です。ひょっとするとおいしい情報がこの中で見れるかも知れませんよ。ま、見てのお楽しみってとこで。進み方は③の小説とまったく同じです。

⑥ DISMIX通信（編集後記）

ここでは、DISMIX編集部からのメッセージをお送りします。苦労話も終わって見れば笑い話。いろんなエピソードも聞けて、ちょっぴり業界話がこぼれるかも！？

見聞き録 ゲーム放し飼いの

①ゲームセンターに見られる 女のコ、その大奥十六景!

●どうも、このたびゲームセンターネタで2P埋めることになりました地球丸です。今後ともよろしく。

●今回のテーマは「ゲーマーギャル」である。最近ではゲームも少々市民権を得たのか、ちょくちょくゲームセンターに女のコを見かけるようになった。そんなわけで純粋にゲームをPLAYしに来るコも(少数だが)いれば、彼氏のお供でデートコースの一環として来るコも、ゲーセンに置いてある雑誌帳だけが目当てのコもいる。

男顔負けのハイスコアラーも、全然ゲームしないで常連達と話すだけという困ったちゃんもいるといった具合に、ホント様々な女のコがゲーセンを訪れる。かなり大ざっぱだが類型化したのが下の図。なんとなくわかるでしょ?

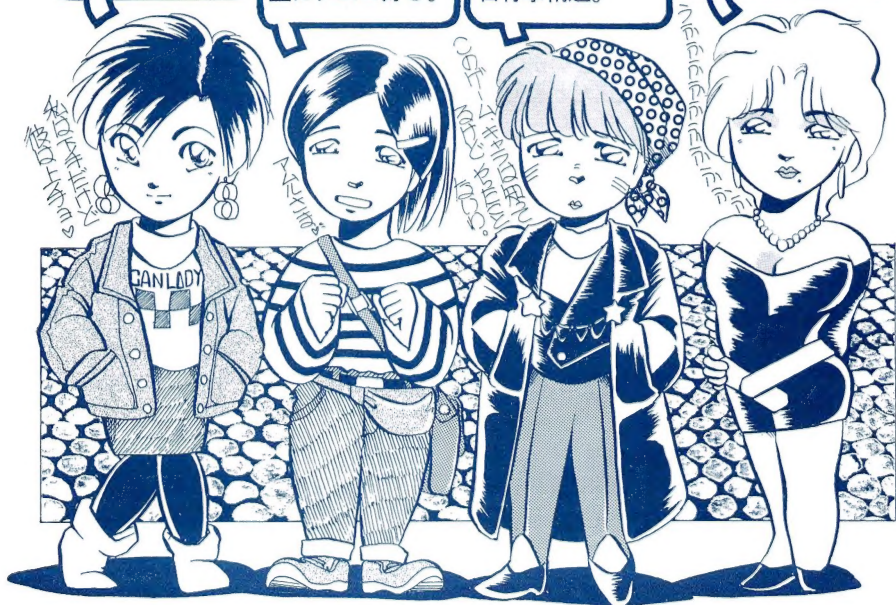
ゲームぎあるタイプ別ラインナップ!!

めったに見かけないオシャレなギャル。彼氏と来るケースが多い。

そこそこのPLAYをするが、軟派なゲームしか選ばないマニアガール主にナムコ好き。

場違いに着飾るが似合わない。ゲームは下手だが音とCGにこだわる。自称事情通。

閉店まぎわに来る水商売の姐ちゃん金遣いが荒く体感ものを好む。



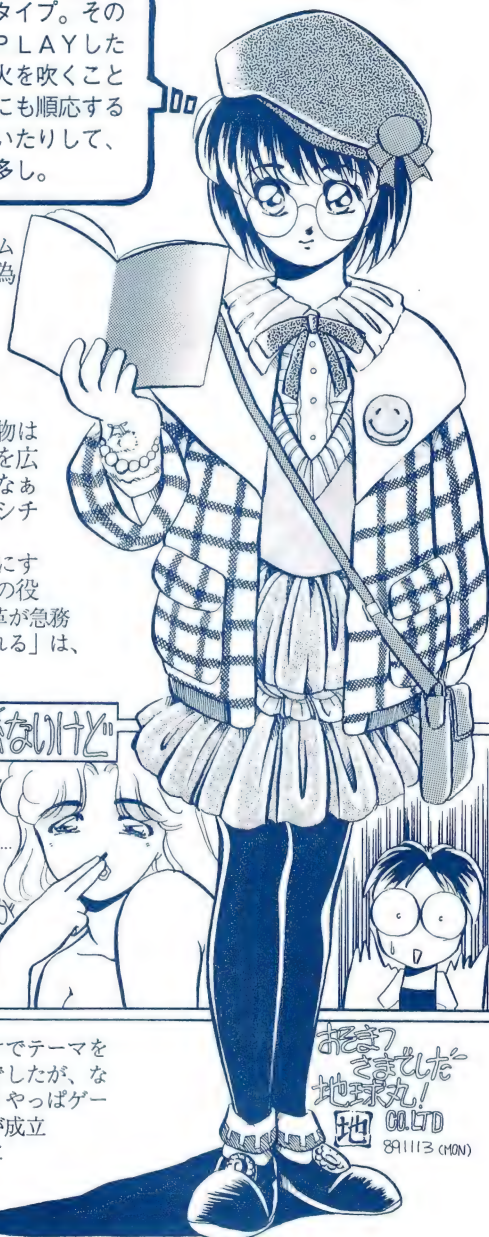
実は最も警戒しなければならないタイプ。そのお嬢様風の外見にダマされて2人PLAYしたりするとハイパーな連射に目から火を吹くことになるかも。ゲーセン以外の場所にも順応する容姿のため、身の程知らずが口説いたりして、その彼氏の存在に涙するパターン多し。

●さて、悲しいことだが、男のゲームマニアにはチョンガーが多い。その為ゲーマーギャルはゲーセンではちょっとしたアイドルである。スキあらばと目をギラつかせる男の中でギャルはつかの間のシンデレラ気分を味わえるというわけ。横で見ている者にとってはこれ程楽しい見せ物はないのと同時に「もうちょっと視野を広げればもっといい女の子がいるのになあ…」という思いが交錯する。複雑なシチュエーションである。

●現実、男クサイゲーセンを華やかにするといった意味で、女の子ゲーマーの役割は大きい。あとは周囲の男の意識改革が急務だろう。「ゲームサークルは女でツブれる」は、けだし名言だ。



●そんなわけで、女の子が描きたいだけでテーマを設定してしまった為、消化不良の2Pでしたが、なんとなく言いたいことは伝わったかな? やっぱゲーマーとして対等につきあえる男女関係が成立しなくちゃ、女のコがゲーセンに気軽に入るようにはならないんだろうなあ。

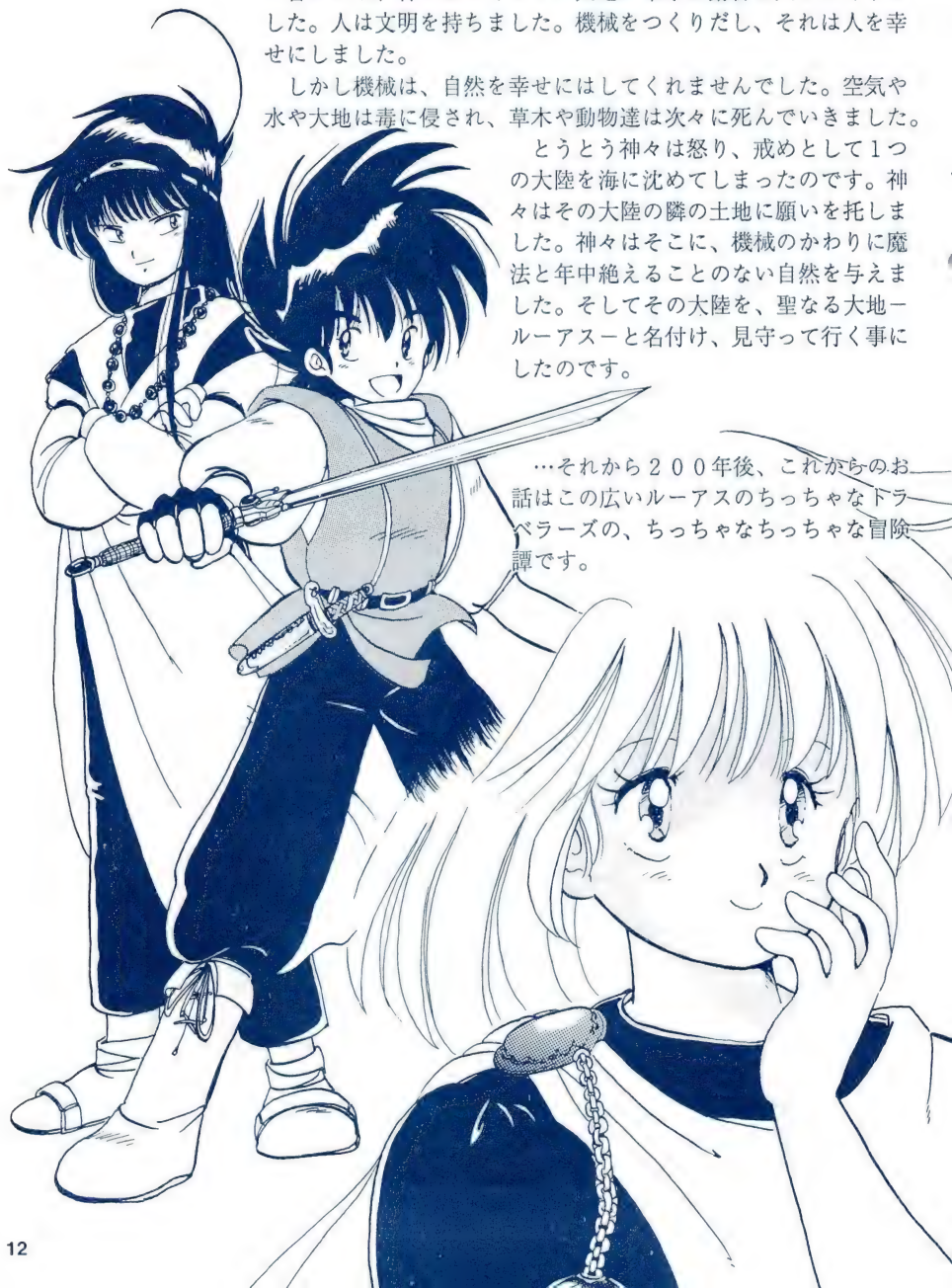


昔むかし、神々はたくさんの大地と草木と動物と人をつくりました。人は文明を持ちました。機械をつくりだし、それは人を幸せにしました。

しかし機械は、自然を幸せにはしてくれませんでした。空気や水や大地は毒に侵され、草木や動物達は次々に死んでいきました。

とうとう神々は怒り、戒めとして1つの大陸を海に沈めてしまったのです。神々はその大陸の隣の土地に願いを托しました。神々はそのこに、機械のかわりに魔法と年中絶えることのない自然を与えました。そしてその大陸を、聖なる大地ルーアスと名付け、見守って行く事にしたのです。

…それから200年後、これからのお話はこの広いルーアスのちっちゃなドラベラズの、ちっちゃなちっちゃな冒険譚です。



※ カレマ くん。

なんか名前からして RPG してますけども
(気にせんでください!! あうあう)
バカ力 無鉄砲、行動派とプレイヤーに
よくあるパターンな感じです。
両親に先だかれて テレちゃん家の
いそろー。 ちとも ぶっしてないんですよ
この子。ー
あ それから ちょっと 読心能力がある。
竜言じゃないと 読めないようですが ...。
この人 一応 主役です。 うん。 たぶん。



GATTSU!



※ テレちゃん。

女の子としても描きやすから好き。
彼女なを自覚してないし、使うことは
めずらないのですが 一応 精
霊使いの素質があります。
とても 能幹もとい ほかからかな 性格
します。パーティのお荷物っぽいけ
ど 実はパーティのまとめ役だった
りね。



※ ジル. リン。

...こいつ 描きにくいんです。
くすくすと描きやすいんですけど、
どうも神官の 三男。末の世代で
かな 我がままです。
神官のくせに 神さまを 崇拝せず
あやぐのはてに 果敢法 会得して
何故も 破門されたと なる 困ったん。
肉弾戦を好む ウェザード ... ことろ。

ほめ
まじで

きつぎ
啄木鳥しんきです。
「たくはくちう」でも「ぶ」
たきとり、でもないですあ。
担当さんに「自己紹介
でもしなさい」って
いわれて、こーやう
破目になてます。



私は 陶はたゲームファンです。最近
は ゆっくり PLAY できないのかつらい
ですけれど……。ゲームって
いいですよ。描画
的だけと 夢を 本当
に 与えてくれる。
大マジにゲームが好
きなのは この点が
あるからだと思
いますよ。

ゆーい 描いたったこ

うちの愛機は 88MA2 と FC。
(もっとも FC は 妹のおもちゃと化し
てますけれどね。) 今 クラシック
のために X68 か 98 がほしい……
あ、そういえば マイクワマが
シッって 98 用でしたっけ?
うちの 88 とどうしというのだ!
頼みから 88 用も つくってくださ
いよあ、ためたら 原稿料に
98 ください。(めちゃくちゃだ!)

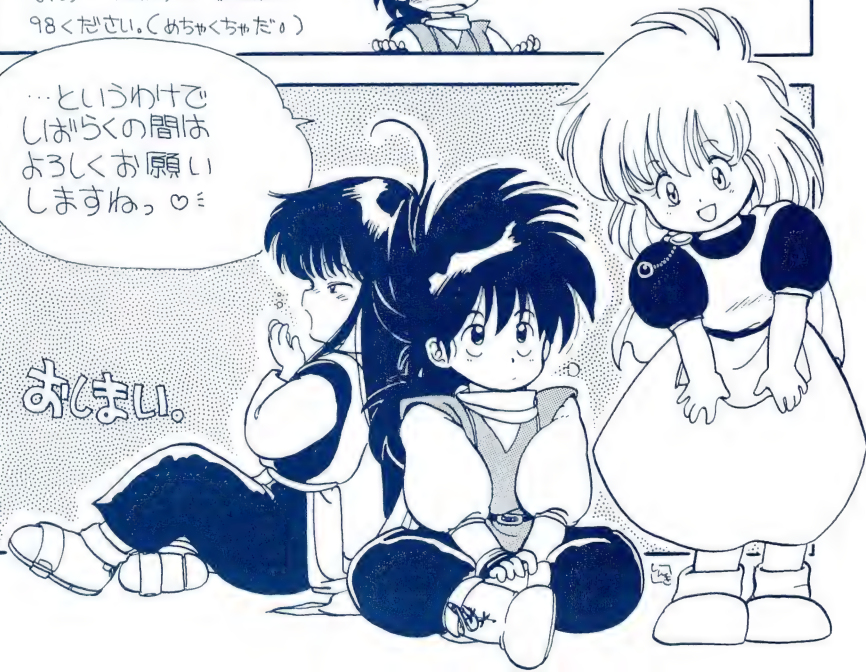
そうは、すっかり忘れてた。これから お
目見えする、ルーアス、ですけれど、リは
ちあった RPG だと思ってください。♪
でも、のんびりゆったりした RPG ですね。



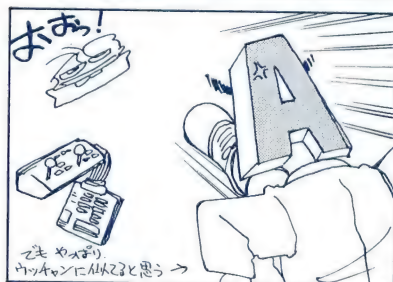
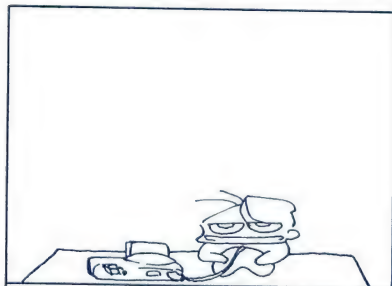
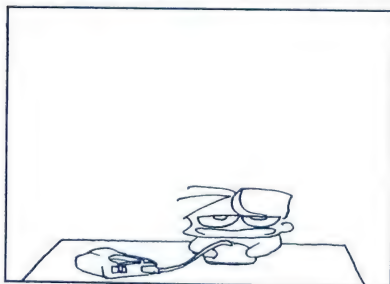
これから とうなっていくかも、
いつまで 続くかも、何
にもわかってませんあ
それと、次のおたのしみて
ください。

…というわけで
しばらくの間は
よろしくお願
いしますね、♡

おしまい。



それでは仕事を始めます。



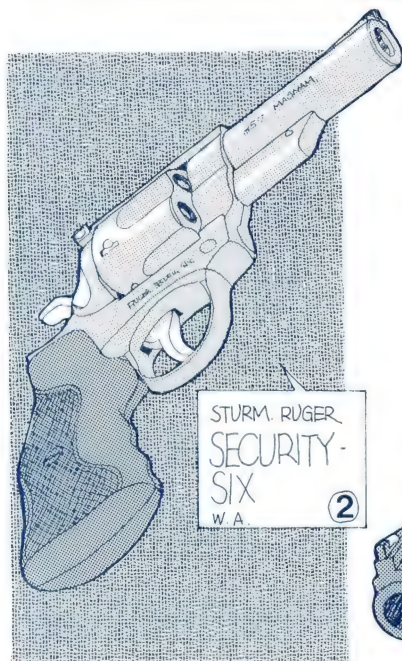
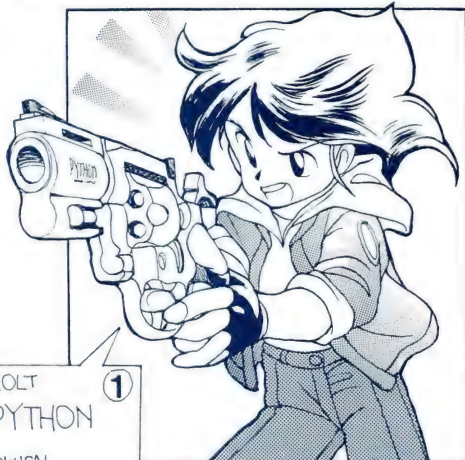
YOU'RE UNDER ARREST!

ACT.1 $E=MC^2$

どうも、初めまして、 $E=MC^2$ です。
あそびに GUN 関係で何か描いて、と
ゆーことなので、モデルがシ、エアガン、
実銃と、取りまぜてやりました(笑)
います。(しかし、普通パソコンのイン
ストでこんなするかなー(笑))

で、とはいえ、第1回目は、手持ちの
GUN でも描きます。

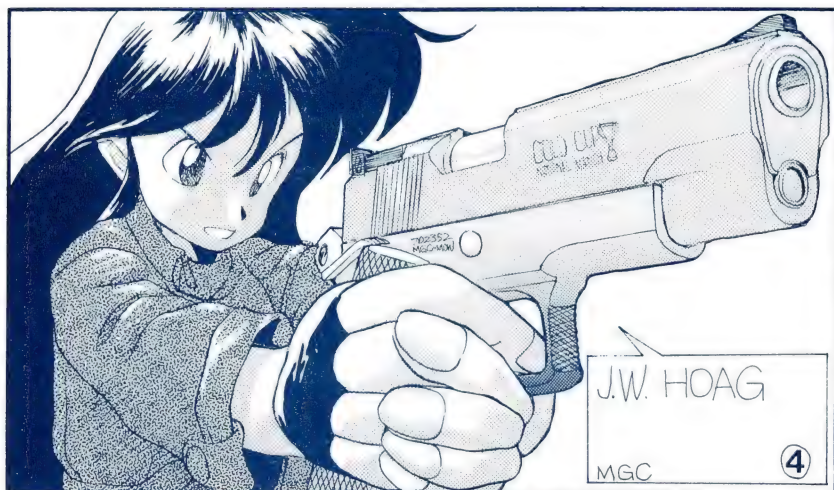
① やりやりこはかまエイの一言、
でも デザインを出して欲しい。



② パython と S&W を足して 2 で割ったスイー
ジかな? トリガーガードが ガバツ と外れるのが
気持ちい(笑)

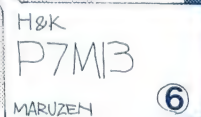
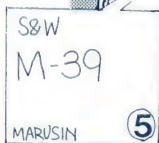
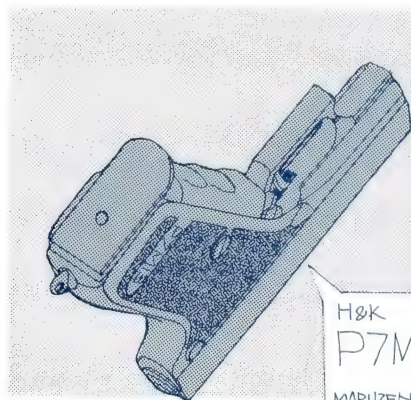
③ こいつはガスガンなんだけど、貴通リバー
が 恐ろしい(笑)





- ④ カムフラージュ、バム代で思わず衝動買して
しまう。超カッコイイ。お気に入りの一丁。
⑤ よく出たモデルだけど、これぞセクターズ作一だ
とちうらしい。(マルシンからぬーい)
⑥ この子はエアガンだわ、カニョカニョ出来
てお。カニョコッキングが異様に固いので、
体の弱い私には非常に辛い。

と云うわけで、お目汚しですみません



編集後記

終わったあつ！ふ～、編集作業はやっぱり疲れるのね…うるうる。右も左も解らないつたない編集でどうもすみません。この企画を企ててからというもの、も一大変！あれよこれよと言う間に出来てしまったという、まさに勢いのみ！みたいなノリで制作していたという事実。会社の他の人間からは白い目線がつきささり、CGの塗りもまだこの時点では完成していない…。今からCGのこと考えたら…うう、恐ろしい。かんづめぢゃあああつ！ほれほれえ～、みんな働けえ（ピシビシ！）。しかしこのソフト、こんな奴が企画したにもかかわらず完成したのも、ホントご協力頂いた方々のおかげっす！ありがとうございます。そして読者の皆様、これからもよろしくお願い致します。

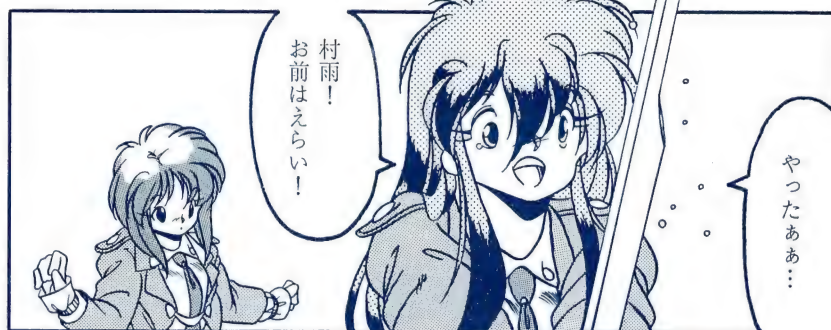
STAFF

- 企画・原案○
松尾忠之
- プログラム○
Minmay
- グラフィック○
あそうみるく
- グラフィック協力○
春雛通隆
弘司
みのだけんいち
- パッケージ○
あそうみるく
ぶるまほげろ～
- 制作○
エム・プロジェクト
- 制作協力○
株式会社ソフパル
株式会社サンエーアド
三弘印刷株式会社
- 販売○
株式会社ソフパル

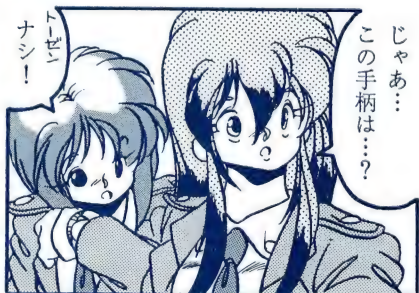
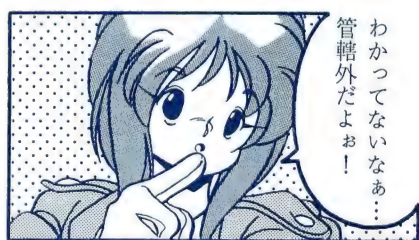
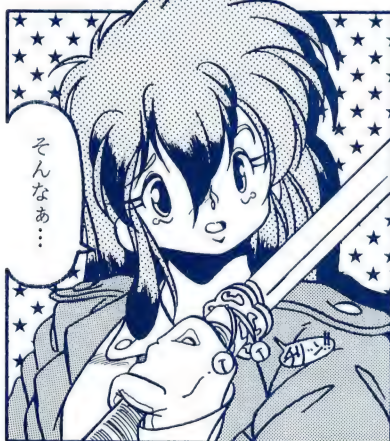
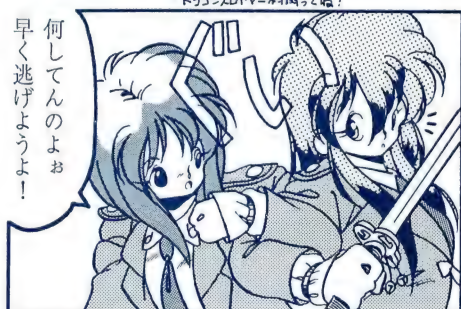
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館6F TEL:(06)644-6469 FAX:(06)647)5229

N E X T C O M I N G S O O N !
9 0 ・ 3 ・ 2 1

(C)1989 M-Project / SOFTPAL inc. Printed in Japan

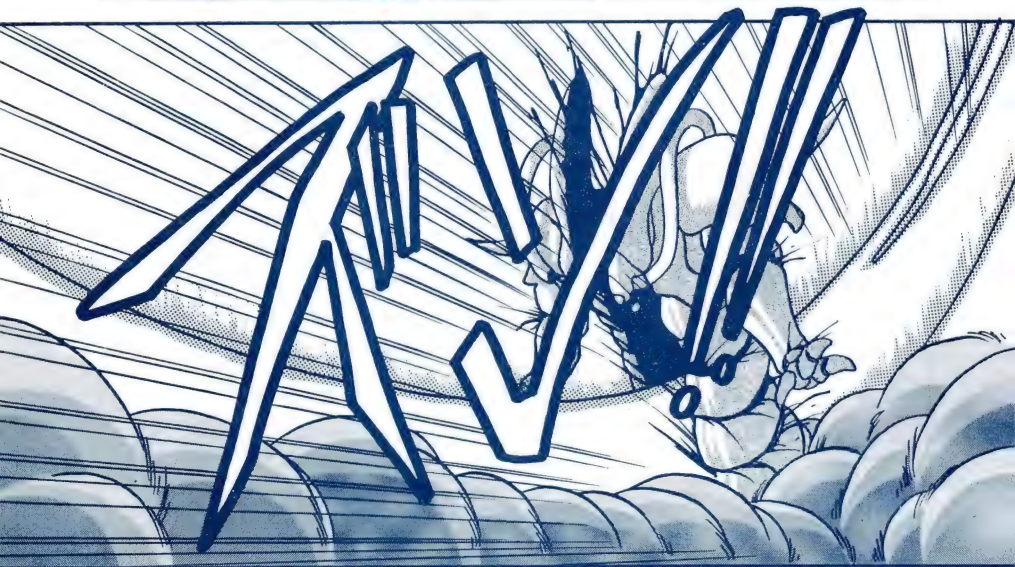
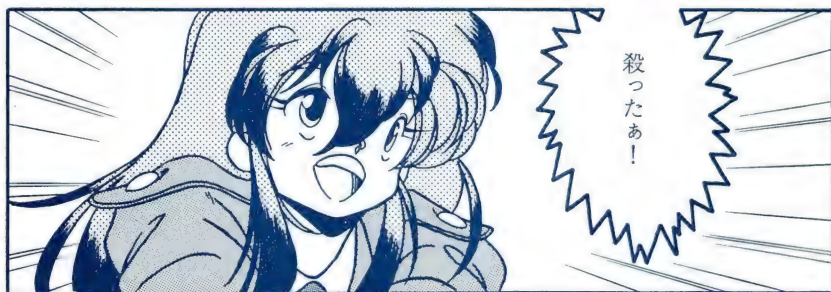
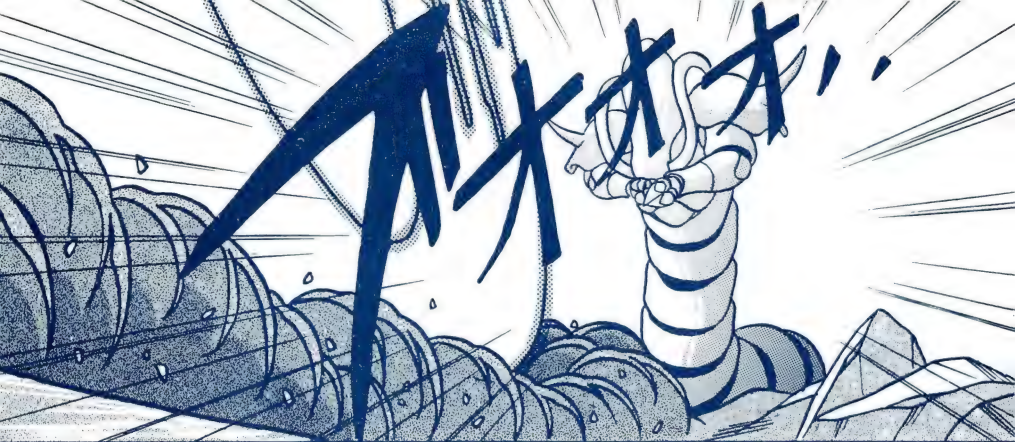


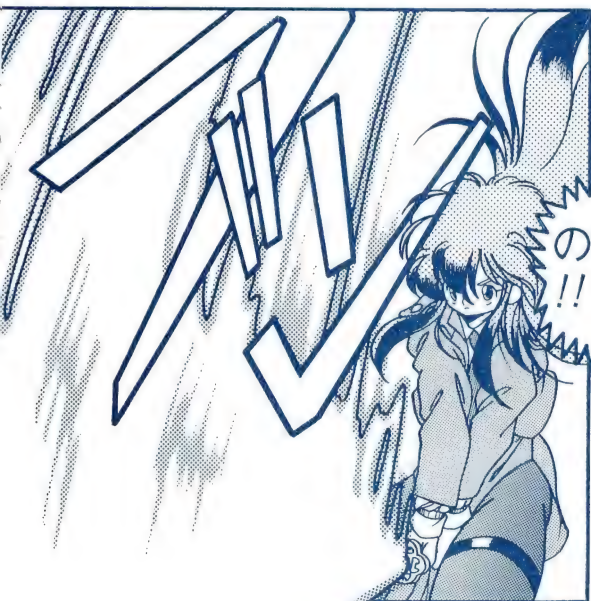
ドラゴンスレイヤーが西ってね!



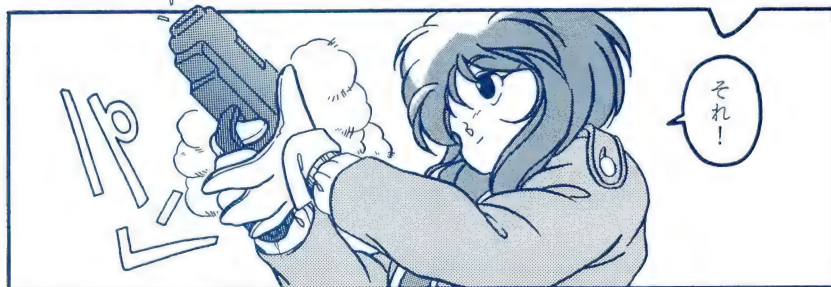
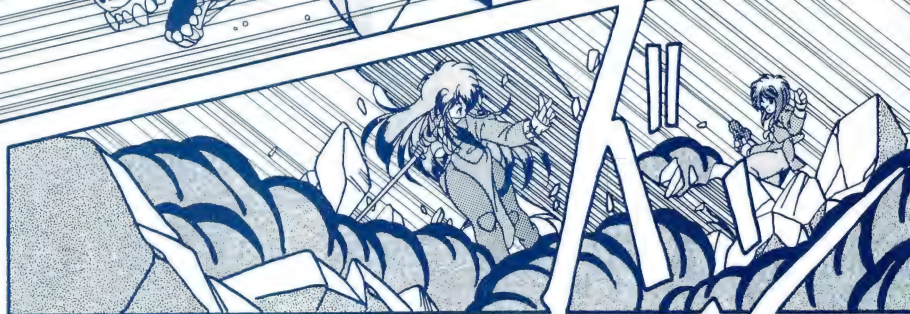
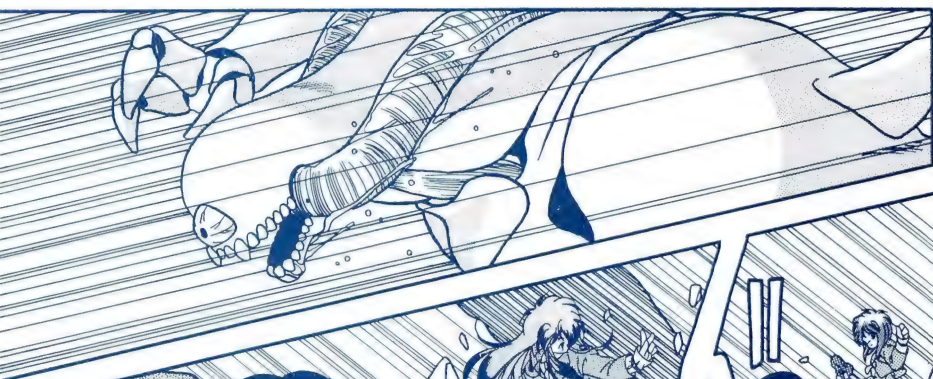
う。おちたかな?

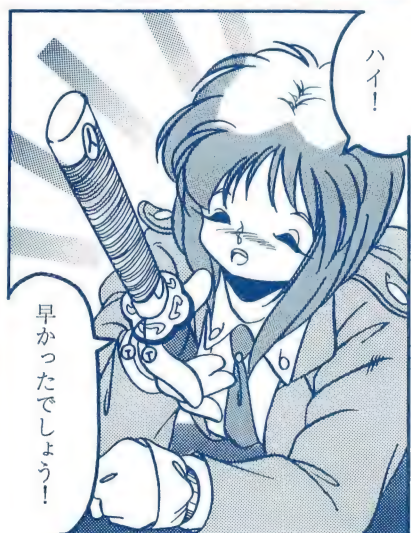
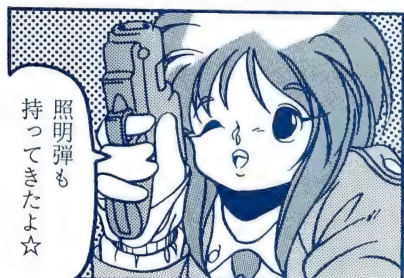
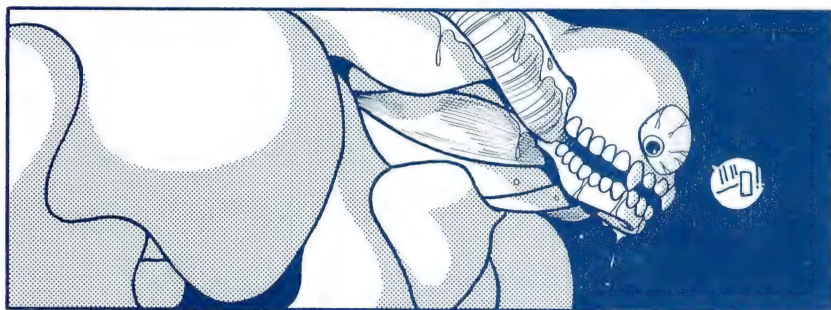
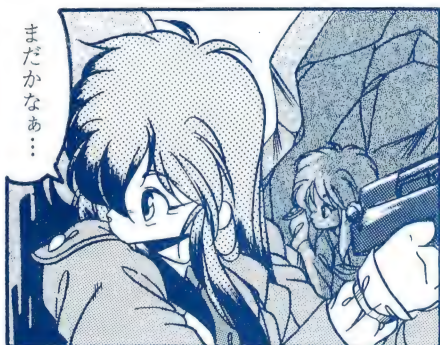
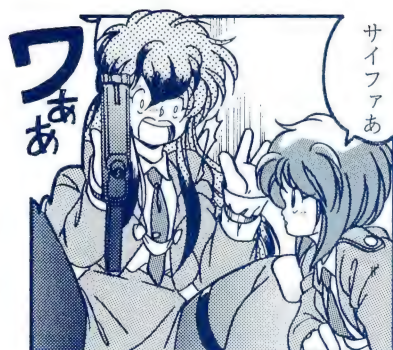
END

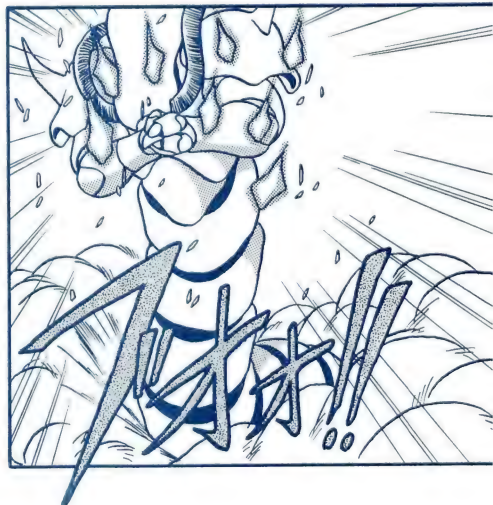
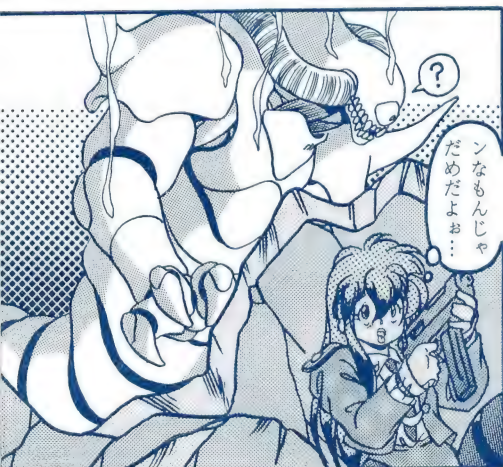
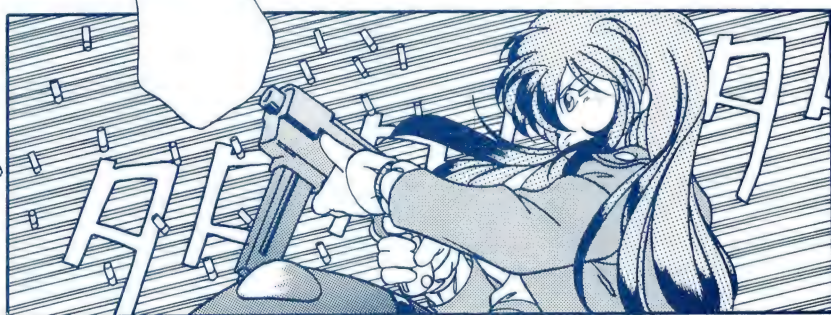


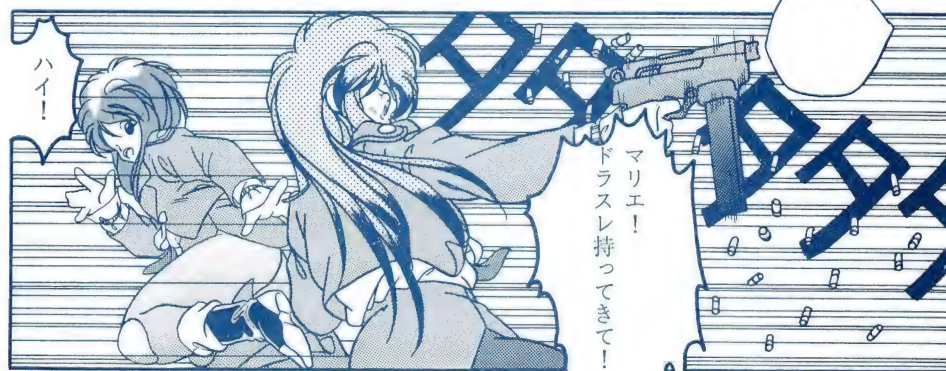


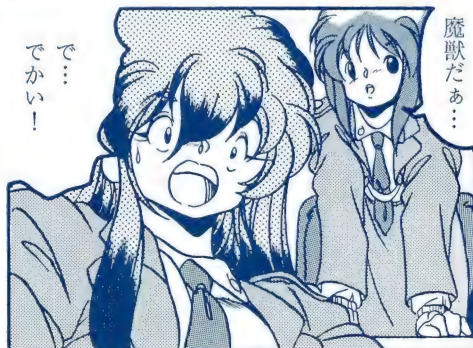
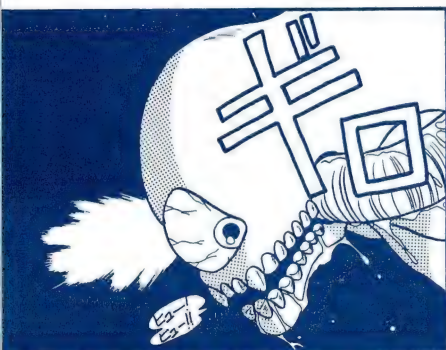
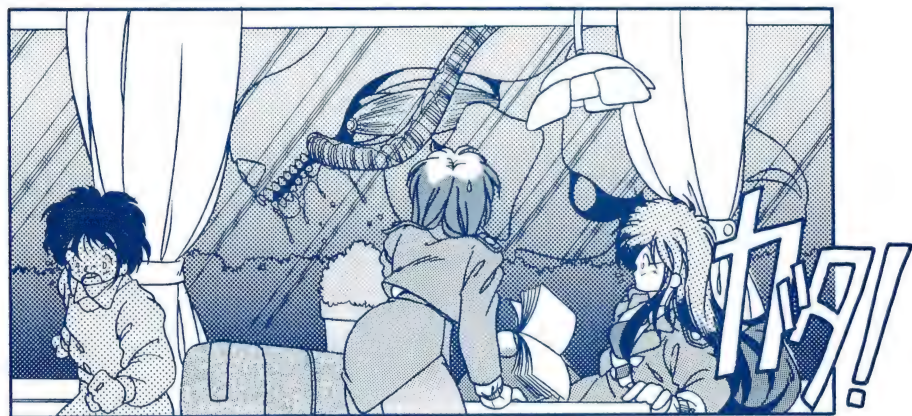
せえ

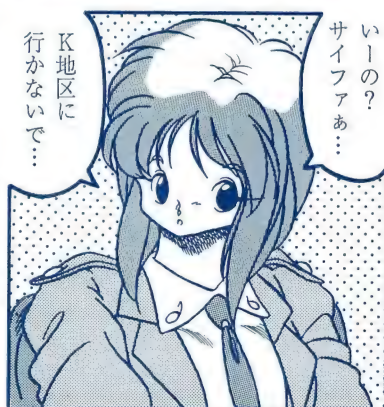
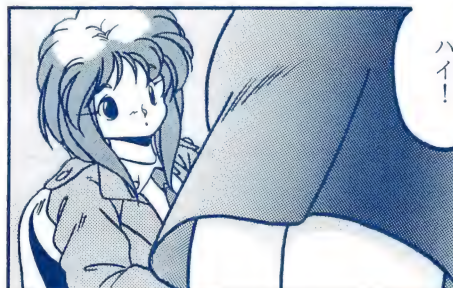
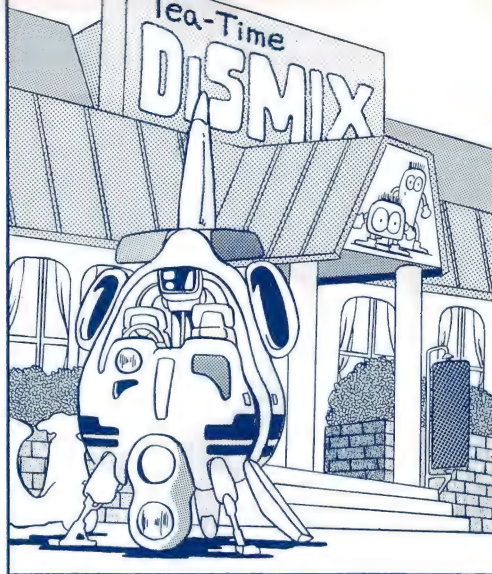
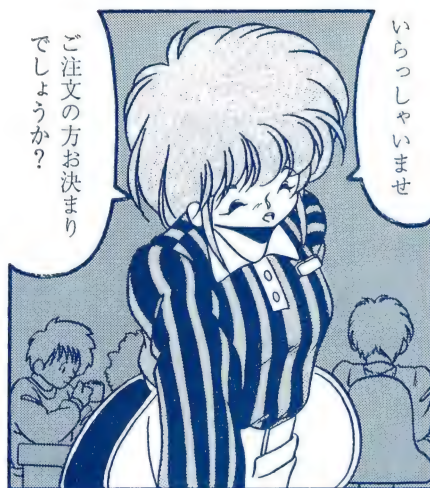


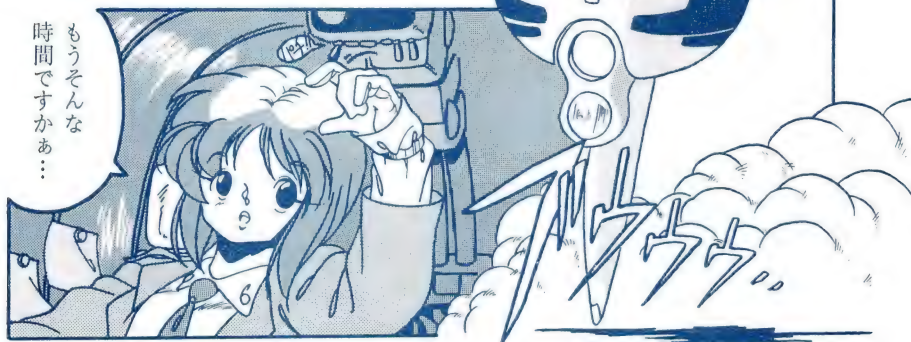
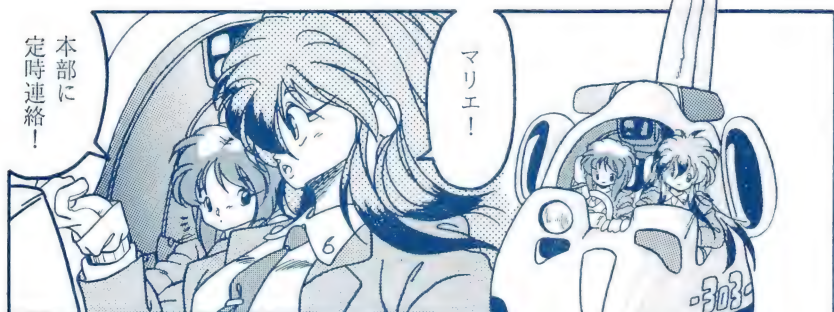






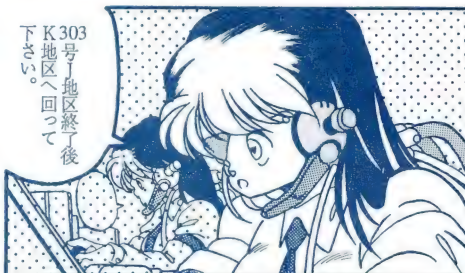
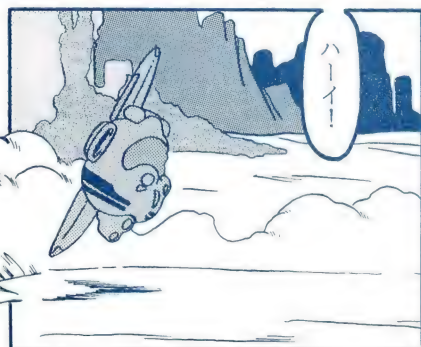
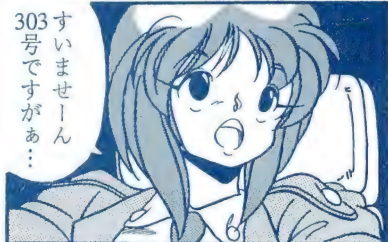


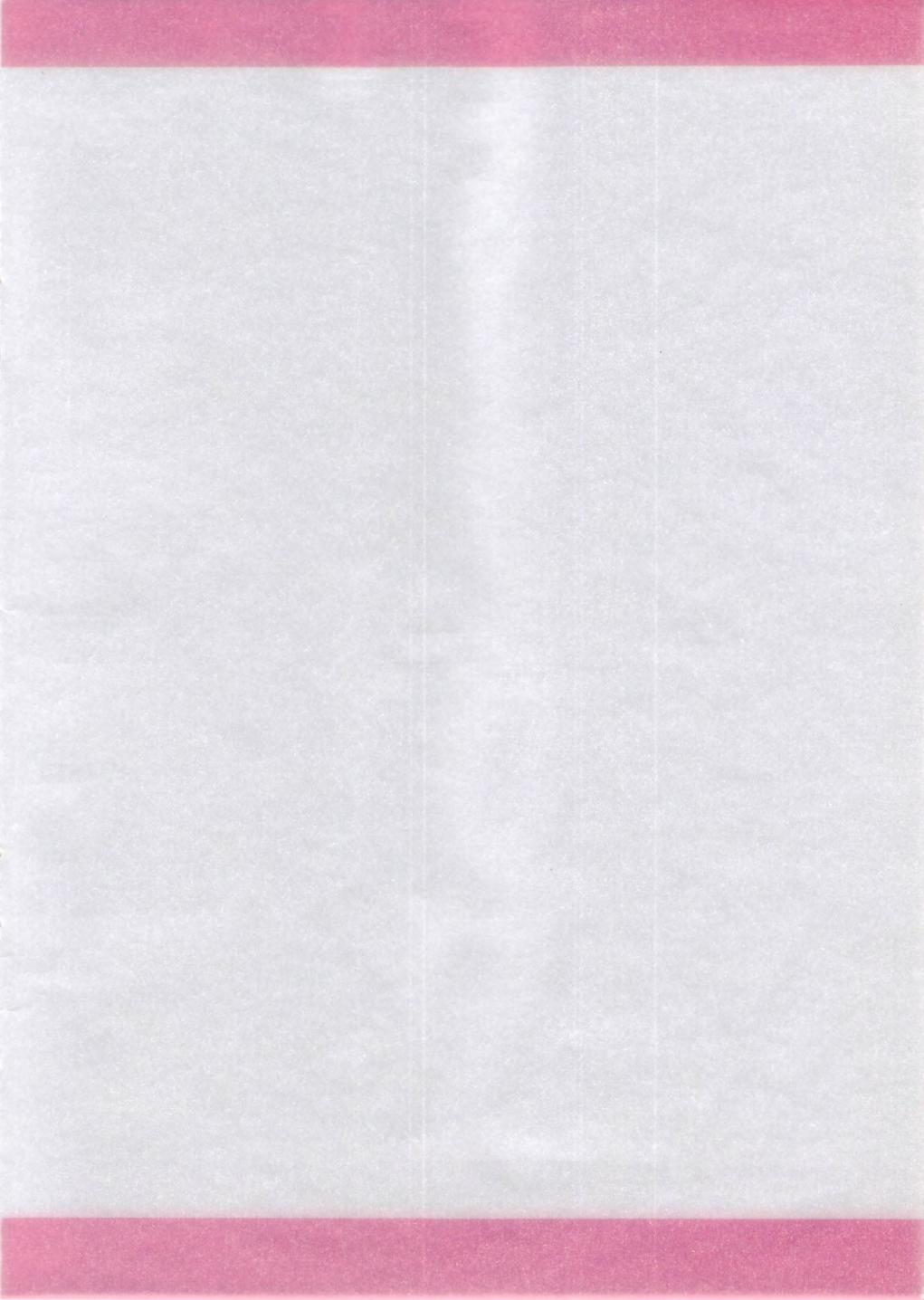




FLY TO ME!

BY MITI UZUKI







M
PROJECT

エム・プロジェクト